INVASÃO DOS GAULESES NO MASTER!

HARPZONE

ESPECIAL DuckTales

CONHEÇA TODOS OS JOGOS

nº 6

ENTREVISTA COM O CRIADOR DE

MUTANT FOOTBALL LEAGUE

MAP

E MUITO MAIS!

EDITORIAL

Aí vem um furacão... Veeeem emoção!

Cada nova edição da Revista WarpZone é uma viagem pelos melhores momentos dos games (e da vida também, por que não?) e este mês não será diferente: começamos pelo especial DuckTales, onde revisitamos todos os jogos da série. Comemoramos a volta dos games online no Dreamcast e lembramos a curta trajetória do OUYA. Acompanhamos a invasão dos Gauleses no Master System e retornamos ao velho oeste com Wild Guns Reloaded. Lembramos com saudosismo um dos melhores RPGs de todos os tempos e ainda batemos um papo com o criador da série de esportes, Mutant League. Embarque conosco em mais uma edição, aqui todos somos caçadores de aventuras.
Boa leitura e até o próximo mês!

Johnny Vila - Editor

Já estão disponíveis as versões impressas das nossas revistas: www.warpzone.me

Revista WarpZone nº 6 - É uma publicação e marca registrada da WarpZone Editora

Direção: Cleber Marques ▪ **Edição:** Johnny Vila, Fabio Reis ▪ **Revisão:** Rafael Belmonte ▪ **Capa:** Leandro Cruz ▪ **Diagramação:** Cleber Marques ▪ **Apoio na edição de Imagens:** Edimartin Martins ▪ **Redatores desta edição:** Djair Magalhães, Edimartin Martin, Cleber Marques, Alan Ricardo de Oliveira,Luiz Nai, Johnny Vila, Fernando Fenero, Thiago Carvalho Gonçalves, Fabio Reis, Alexandre Woloski, Flávio Antônio de Assis Leite, Zemo, MauHard e Tiozão da WarpZone.

ÍNDICE DO TESOURO

Por **Djair Magalhães**

Jogo inédito muito esperado pelos fãs

Os fãs da série Wonder Boy têm motivos de sobra para comemorar. Após receber, em 2017, o excelente remake de "The Dragon's Trap", este ano marcará o lançamento de um jogo inédito da franquia: "Monster Boy In The Cursed Kingdom", previsto para PCs, PS4, Xbox One e Nintendo Switch.

Em seu desenvolvimento, haverá o compromisso de resgatar a diversão dos games clássicos, com uma jogabilidade simples, músicas de peso (Yuzo Koshiro, Motoi Sakuraba, Michiru Yamane, Keiki Kobayashi e Takeshi Yanagawa) e gráficos suaves. O título começou, inicialmente, em uma campanha de financiamento coletivo para o game "Flying Hamster II", mas o projeto mudou completamente de escopo e passou a ser considerado o sucessor espiritual para a franquia Wonder Boy depois que contou com a cooperação do criador da série, Ryuichi Nishizawa, e o aval da SEGA.

A franquia Wonder Boy ficou muito famosa no Brasil graças à TECTOY, que fez a conversão de três jogos da série para a Turma da Mônica, com modificação no enredo, alteração no desenho dos personagens e textos totalmente adaptados para o português:

Wonder Boy in Monster Land > Mônica no Castelo do Dragão (Master System)

Wonder Boy 3: The Dragon's Trap > Turma da Mônica em: O Resgate (Mater System)

Wonder Boy in Monster World > Turma da Mônica na Terra dos Monstros (Mega Drive)

Por **Edimartin Martins**

Eles trabalham para que você sonhe

Desenvolvido pela Eurocon, e lançado para o PlayStation pela GT Interactive em 1999, 40 Winks é um jogo de plataforma em três dimensões, no qual o objetivo é resgatar todos os 40 (Winks) sequestrados pelo terrível vilão Nitekap que, por não conseguir dormir, decidiu acabar com os 'bons sonhos' de todos ao redor.

Os Winks são pequenas criaturas que vivem na terra dos sonhos. O trabalho deles é fazer com que as pessoas tenham sonhos de maior qualidade. De maneira contrária, existem os Hoodwinks, criaturas responsáveis pelos pesadelos. O jogador controla as crianças Ruff ou Tumble que, enquanto estiverem dormindo, precisam resgatar os pequenos seres e trazer os bons sonhos de volta às pessoas.

A diferença entre os dois irmãos é representada pela "arma" utilizada: enquanto Ruff ataca os inimigos com uma vela, Tumble realiza seus ataques com um ursinho de pelúcia.

Por estar no mundo dos sonhos, a energia dos protagonistas é representada pela letra 'Z'. Após a perda delas, o personagem irá acordar de seu sono e... Game Over.

A versão de N64 foi cancelada às vésperas de seu lançamento, em 1999. Ela contaria com um exclusivo modo cooperativo para dois jogadores. Quase 17 anos depois, o estúdio Piko Interactive obteve os direitos sobre essa versão e, após o sucesso em uma campanha de financiamento coletivo, irá finalmente lançar o game em setembro de 2018.

Por **Cleber Marques**

DuckTales

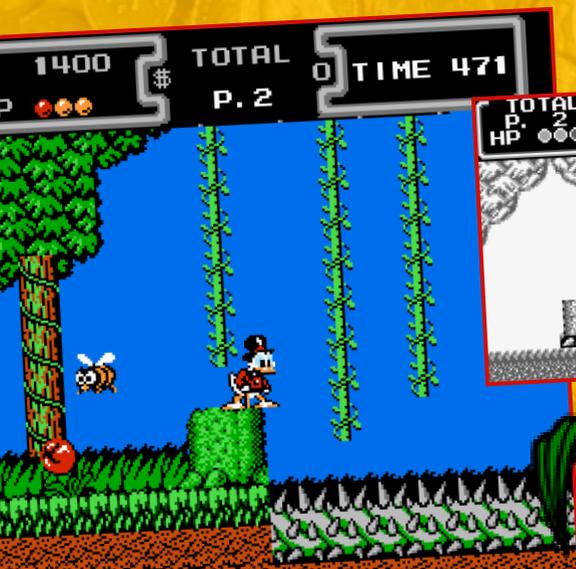
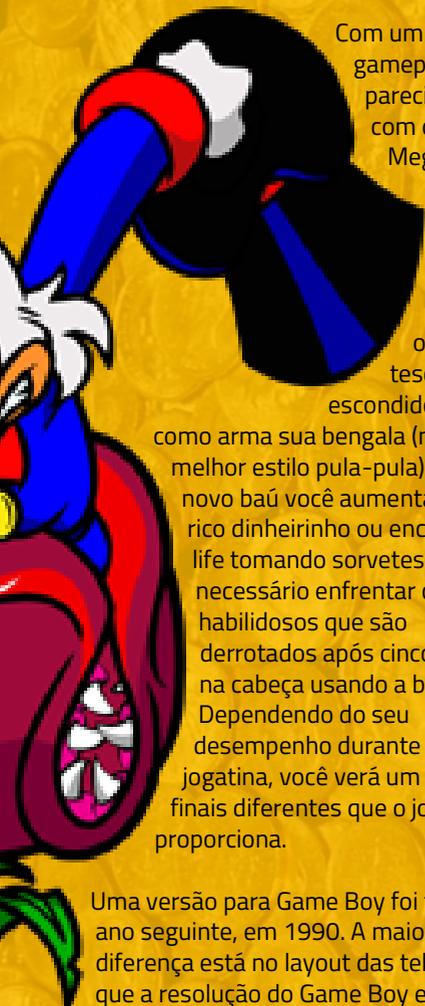
São os Caçadores de Aventuras

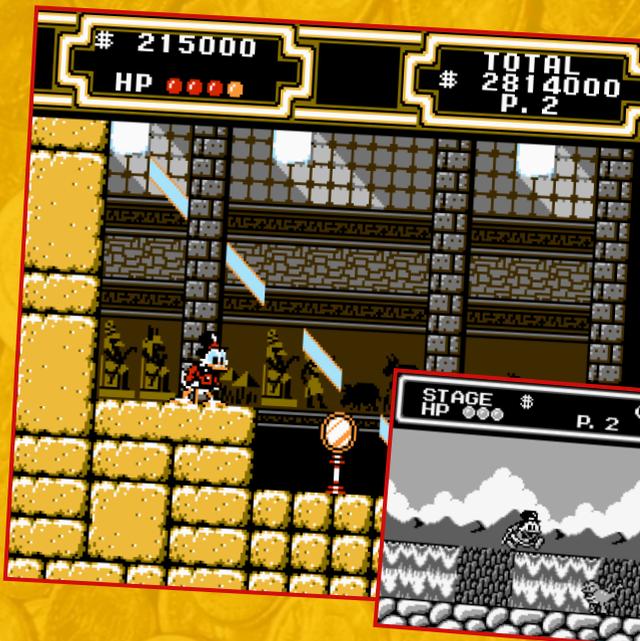
Se você cresceu nos anos 80 ou 90, e pôde acompanhar o desenho DuckTales no SBT, certamente já cantou em alto e bom som "DuckTales, uh-uh, são os caçadores de aventuras, uh-uh"! Quem é que não queria ser como o Tio Patinhas e seus sobrinhos? Sair pelo mundo explorando lugares perigosos e cheios de tesouros. E quando a editora Abril começou a publicar o gibi por aqui? Estou falando do final dos anos 80 e início dos anos 90, mas essa história poderia ser a de hoje também com a volta do desenho e dos quadrinhos.

Para comemorar o retorno, resolvemos dar a capa dessa edição para uma matéria muito especial: vamos relembrar todos os jogos da série. Então, se prepare, imagine que você está dentro de um avião pilotado pelo Capitão Boing, ou seja, se segure!!!

OS JOGOS

Quando se fala em DuckTales, logo vem à mente os dois jogos de Nintendinho. É claro que eles são os jogos mais conhecidos já lançados com os caçadores de aventuras, mas existiram muitos outros jogos que valem a pena conhecer.

DUCKTALES (1989)

Tio Patinhas se prepara para mais uma aventura em busca de tesouros perdidos, mas ele não está sozinho, os sobrinhos Huguinho, Zezinho e Luisinho participam dessa jornada também. Usando um supercomputador, que informa os possíveis locais onde existem tesouros escondidos, nossos aventureiros se arriscam pela Amazônia, África, Himalaia, Transilvânia e até na... Lua?!

Com um gameplay parecido com o de Mega Man, você terá que procurar os 5 tesouros escondidos tendo como arma sua bengala (no melhor estilo pula-pula). A cada novo baú você aumenta o seu rico dinheirinho ou enche o seu life tomando sorvetes. Será necessário enfrentar chefes habilidosos que são derrotados após cinco batidas na cabeça usando a bengala. Dependendo do seu desempenho durante a jogatina, você verá um dos três finais diferentes que o jogo proporciona.

Uma versão para Game Boy foi feita no ano seguinte, em 1990. A maior diferença está no layout das telas, já que a resolução do Game Boy exigiu algumas mudanças.

DUCKTALES 2 (1993)

Certo dia, Huguinho estava mexendo em algumas coisas no porão e encontrou um pedaço de papel que parecia ser um mapa. Então, foi correndo mostrar a novidade para o Tio Patinhas. O pedaço de papel dizia "O Tesouro Secreto de McDuck". Fergus McDuck (Fergus MacPatinhas) foi o pai do Tio Patinhas e, pelo jeito, guardou um grande segredo. Nossa aventura começa aqui, indo atrás de mais tesouros e das outras partes desse misterioso mapa junto do Tio Patinhas, os sobrinhos e o Capitão Boing.

Com um gameplay bem semelhante ao jogo anterior, os desafios se passam em lugares como as Cataratas do Niágara, um navio pirata no Triângulo das Bermudas, no Egito, na Escócia e até em Mu (antigo continente lendário, como a Atlântida). Agora é possível voltar em uma fase já concluída para encontrar mais tesouros e segredos. Em cada tela você vai encontrar um pedaço adicional do

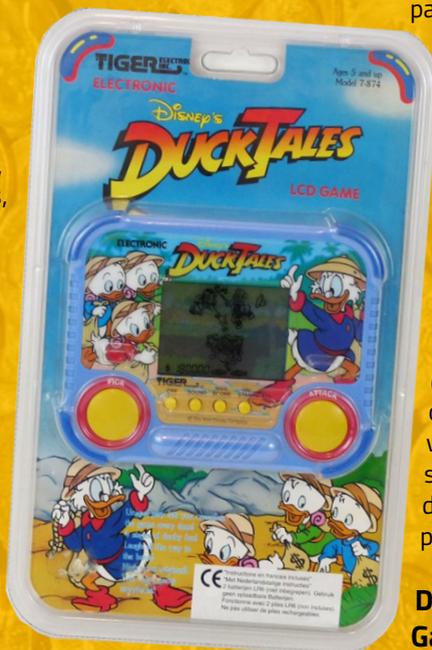
mapa que, apesar de não ser obrigatório para terminar o jogo, dará acesso à uma sexta tela e ao final completo. O jogo teve também uma versão para Game Boy e a localização dos mapas foi alterada por conta do novo layout das telas.

OS OUTROS JOGOS

A série ganhou outros lançamentos tão interessantes quanto os jogos que vimos até agora, alguns para computadores, outros para dispositivos móveis. Vamos conhecer cada um deles.

DuckTales: The Quest for Gold (PC) 1990

Por 20 anos seguidos Tio Patinhas esteve no topo do ranking dos mais ricos feito pela Dime Magazine, porém, esse ano vai ser diferente, a revista criou um concurso para eleger o pato do ano e, consequentemente, o mais rico. Quem conseguir conquistar mais dinheiro nos próximos 30 dias, será o vencedor.

A aventura começa com Pão-Duro Mac Mônei indo até o escritório do Tio Patinhas para fazer um desafio, dizendo que esse ano o posto de primeiro lugar na revista vai ficar com ele. Com jogabilidade variando entre ação e plataforma, nós temos aqui Tio Patinhas na companhia dos sobrinhos e do Capitão Boing. Labirintos e diversos caminhos são os desafios para encontrar os tesouros perdidos - a vantagem é que os sobrinhos levaram o guia dos Escoteiros-Mirins para ajudar.

DuckTales (Mini-Game) (1990)

Lançado pela Tiger Electronics, empresa conhecida pelo lançamento de diversos jogos no formato mini-game, o jogo é bem simples: você deve acertar os inimigos na cabeça com sua bengala conforme forem aparecendo e coletar o maior número possível de moedas.

DuckTales (MSX2 - 1994)

Era mais uma noite comum em Patópolis, Tio Patinhas dormia tranquilamente até que os Irmãos Metralha e a Maga Patalójika invadem a caixa forte dele e levam todo o seu dinheiro. No dia seguinte, Donald encontra o Tio Patinhas amarrado e desesperado, e, ao soltá-lo, a aventura já começa. Lançado pela Emphasys, aqui temos um jogo de tabuleiro rodando no MSX2. Não é um jogo oficial, mas é tão bem feito que vale estar nesta lista.

Disney's DuckTales (Mobile - 2011)

Jogo feito em JAVA para celulares pela Artefact Games e distribuído pela Disney Mobile (apenas na Rússia). São 13 telas para jogar, sendo que em algumas é possível contar com a ajuda do Capitão Boing nas fases em que temos de usar o avião.

DuckTales: Scrooge's Loot (2013)

Finalmente, os sobrinhos tinham dado uma folga para o Tio Patinhas e estavam passando uns dias com o Pato Donald, mas nem assim foi possível descansar. Pão-Duro Mac Mônei, os Irmãos Metralha e a Maga Patalójika se unem para roubar a Caixa Forte. Agora, você tem que ajudar a resgatar a maior quantidade possível de dinheiro. Um jogo de Ação e Tiro em Terceira pessoa no qual terá que disputar partidas online ou offline com gráficos 3D.

DuckTales: Remastered (2013)

Depois de 24 anos desde o lançamento do primeiro game, tivemos uma boa notícia: a Capcom estava planejando o relançamento de DuckTales remasterizado pelas mãos da empresa WayForward Technologies. A nova versão trouxe lindos gráficos 2D para os personagens e efeitos em 3D para os cenários. A trilha sonora foi outra maravilha à parte, uma nova roupagem

muito competente, mas ainda assim com a opção de escutarmos a trilha original, tudo do jeito que os fãs queriam. A história foi mais bem explicada, as animações e dublagens acompanham o jogo e deixam a experiência incrível, uma pena não termos uma versão Brasileira – mas podemos contar ao menos com legendas em português.

Na medida certa! Nostálgico a ponto de fazer voltar ao passado, mas com muitas melhorias. Um belo presente para os fãs.

O FUTURO: DUCKTALES 3

Passada a euforia do DuckTales: Remastered, tudo que a gente esperava era o DuckTales 3, os fãs imploravam, mas lá se foram 5 anos desde a última reedição e isso ainda não aconteceu. Para os fãs, até um DuckTales 2: Remastered já seria bem-vindo. No final das contas, tivemos que nos contentar com a aparição do Tio Patinhas e do Capitão Boing no jogo para celular Disney Emoji Blitz e The Disney Afternoon Collection, coletânea que, entre outros jogos, trouxe DuckTales 1 e 2 nas versões originais.

É uma pena termos passado pelos consoles de 16-Bit sem, ao menos, um jogo da série. O mais próximo que chegamos disso foi com o excelente QuackShot para Mega Drive, mas, mesmo assim, não foi um DuckTales 3. Em época de Double Dragon 4 e Sonic Mania, espero não ser absurdo sonhar com um título assim, estamos precisando da boa e velha aventura nas jogatinas de hoje em dia. Por isso, a garotada só quer DuckTales, uh-uh!

DuckTales
SE A CADA 100 MOEDAS VOCÊ TAMBÉM GANHA UMA VIDA EXTRA
DEIXA QUE EU TE CONTO COMO É A TELA DE GAME OVER
16 bits da deprê

ANÁLISE

Por **Alan Ricardo de Oliveira**

RUSHING BEAT 修羅

No melhor estilo briga de rua

Rushing Beat Shura é o terceiro capítulo da série japonesa do gênero beat 'em up, "Rushing Beat", inaugurada em 1992 pela empresa Jaleco. Lançado no final de 1993 no Japão e em 1994 nos EUA (a versão americana saiu com o nome "The Peace Keepers").

Na história do game, uma guerra econômica deu o controle sobre a maior parte do mundo à corporação "The Deutchland Moldavia". Para testar seus recursos, a empresa começou a realizar experiências genéticas em pessoas. Três anos depois, algumas dessas cobaias conseguem escapar e se unem em busca de vingança.

Diferentemente de Final Fight, que manteve em todas as suas três versões um padrão gráfico e de jogabilidade semelhante, a série Rushing Beat busca se reinventar a cada continuação. Fato este que deve ter sido levado em consideração pela divisão americana da Jaleco que, não satisfeita em dar um nome diferente para cada um dos três jogos, mudou também os nomes dos personagens em cada um deles.

Enquanto o Rushing Beat original lembra bastante o estilo do clássico Final Fight, com seus cenários urbanos e lutas contra gangues em ruas, portos, estádio de futebol e até dentro de um ônibus, a continuação, Rushing Beat Ran, tem um estilo mais futurista. A terceira, por sua vez, parece ser uma combinação das anteriores, mas com estilo gráfico renovado.

É possível escolher entre um ou dois, dentre quatro personagens jogáveis, e ainda encontrar outros dois ao longo do percurso.

Isso dependerá: 1) do caminho escolhido, uma vez que o jogo oferece várias possibilidades no decorrer das fases; 2) seguindo certas condições, como um truque em um lugar ou situação específica; ou 3) utilizando um código especial antes do início do jogo, o que acrescenta os dois personagens secretos à tela de seleção.

Apesar do visual simples, quando comparado a outros títulos do gênero (Final Fight e Streets of Rage, por exemplo), ele apresenta uma boa variedade de cenários, com ruas, hospitais, um jardim japonês e até um porta-aviões. O destaque fica por conta dos múltiplos caminhos que se pode escolher, aumentando consideravelmente o fator replay. O som segue o estilo da versão anterior, com ótimas músicas que embalam a jogatina, sendo até gratificante para os fãs da série reconhecer a variação do tema que aparece em todos os três jogos (a música da primeira fase do Rushing Beat , que se tornou uma espécie de marca da série) – mas isso acontece apenas na versão japonesa. Já os efeitos sonoros e as vozes digitalizadas são simples e poderiam ser um pouco mais elaborados.

Rushing Beat Shura não é um jogo difícil de terminar, entretanto, os seus vários caminhos e diversos finais prolongam a diversão, principalmente no modo para dois jogadores. Há também um “VS mode” e um “Edit Color" para mudar as cores dos personagens.

MATÉRIA

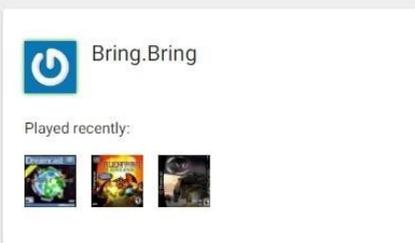
Por **Luiz Nai**

A VOLTA DOS GAMES ONLINE!

Servidores voltando a vida

Em 2018 o Dreamcast completa 20 anos desde seu lançamento no Japão. Uma das grandes inovações que o console da Sega trouxe foi um modem embutido para conectar seus usuários à internet. Isso possibilitava a navegação em sites, baixar conteúdo extra para os games (hoje conhecido como DLC), além de, é claro, jogar online.

A SegaNet, com toda certeza, foi a precursora do que temos hoje, uma vez que apresentou games com chat por voz, uma loja para baixar games de consoles antigos – como Mega Drive e PC Engine, games online cross-platform – como Capcom vs SNK 2 (Dreamcast vs Playstation 2) –, assistir a vídeos e ouvir músicas em MP3. Mas, como nem tudo são flores, o serviço foi desligado em 2003 e a rede, que seria a mãe da jogatina online para consoles, estava perdida para sempre.

O desligamento da SegaNet foi uma perda não só para os usuários do Dreamcast, mas também para preservação (histórica) dos jogos. Contudo, graças aos fãs, essa incrível herança não só está sendo recuperada, mas também melhorada! Esse é o trabalho que o pessoal da "Dreamcast Live", e do fórum "Dreamcast

-Talk", vêm realizando. Com um kit de desenvolvimento oficial da Sega, o líder do projeto "Shuouma" executa os games pegando todas as saídas em assembly e, com isso, recria os servidores.

Até o fechamento desta edição, 18 games já estavam funcionando online, dentre eles, o clássico "Phantasy Star Online" e os inovadores "Alien Front Online" e "Planet Ring" (que tem suporte a chat por voz). Para conectar o Dreamcast Online, foi criado um sistema chamado "DreamPi", que consiste em pegar um "RaspBerry Pi" e um fax modem USB para converter internet banda larga em discada (antigo modem do Dreamcast). Como se não bastasse, foi criado um website (https://dreamcast.online/now/) para acompanhar quem está jogando online no momento, além da lista de games acessados.

Você pode estar se perguntando, ainda há gente jogando online? A resposta é um grande SIM! Além da comunidade online do Dreamcast estar crescendo novamente, muitos desses games são cross-platform entre o PC/MAC e DC, ou seja, games como "Phantasy Star Online" e "Quake Arena 3", por exemplo, nunca estarão vazios. Para mais informações, visite o website (dreamcastlive.net) e se surpreenda com o que o Dreamcast pode fazer online.

MATÉRIA

Por **Fernando Fenero**

E o seu voo de galinha

OUYA

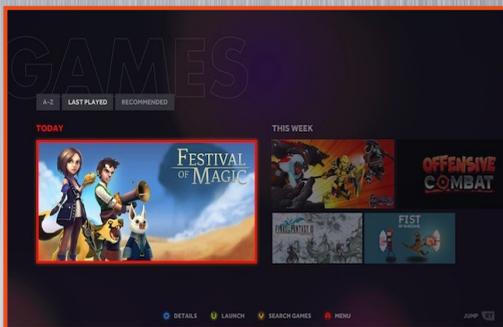
Julho de 2012, mês do nascimento do OUYA: um cubinho prateado que aparecia no Kickstarter com uma promessa bem diferente. O Android começava a caminhar forte no mercado de smartphones e tablets. Sua versão 4.0 (Ice Cream Sandwich) garantia estabilidade e os jogos do sistema pareciam cada vez mais robustos.

Então surgiu o OUYA, com uma proposta tão complicada de explicar, mas que muita gente entendeu na época. Seria um videogame de código aberto que permitiria o acesso ao sistema e aceitava modificações feitas pelos usuários. Ele rodaria Android, uma plataforma convidativa para novos desenvolvedores indies. Mas havia algo a mais nas entrelinhas: ao assumir a posição de console que roda o sistema da Google para aparelhos móveis, a mente de muita gente fervilhou com a possibilidade de emular um monte de coisa no aparelho.

O hardware divulgado garantia isso, afinal o "Tegra3" era fabricado pela Nvidia e já equipava os melhores smartphones daquela geração, 1 Gb de RAM também era algo respeitável.

A ideia foi vendida meio que sem querer e fechou a conta com uma arrecadação de 8,5 milhões de dólares. Um recorde para a plataforma de financiamento coletivo e um problema para quem estava produzindo. Com algum atraso, e alguns problemas globais de entrega, o OUYA chegou à casa dos financiadores e logo depois nas lojas. Não tinha como dar errado, não é? Mas deu...

O cubinho metálico tão simpático saía da caixa bem leve, mesmo contando com um peso razoável. Ao ligá-lo, notava-se que realmente rodava Android, mas com uma interface proprietária na frente do sistema operacional, o que deixava alguns procedimentos esquisitos e mais complicados. Coisas simples como explorar arquivos na memória do aparelho eram uma dor de cabeça e exigiam um nível considerável de conhecimento na plataforma (Android).

O controle apresentava ótimas ideias que foram copiadas por outras grandes empresas, suas placas eram removíveis e podiam ser personalizadas a

gosto do cliente, e já vinham em uma paleta de cores bem interessantes. No meio dele, havia um touchpad para movimentar o cursor como um mouse pela tela. Luzes marcavam algumas informações (como falta de bateria e número indicativo do controle). Mesmo assim, era difícil defender o joystick do OUYA: pesado, grande, desajeitado, gastador de pilhas, com botões que trancavam, analógicos que se desgastavam e um Bluetooth pífio que causava delay nos comandos se você ficasse um pouco distante do console.

Mas os jogos salvariam a pátria, certo? De novo, simplesmente não aconteceu. E não foi por falta de tentativa, teve até jogo que estreou no OUYA e chamou atenção da Sony, indo parar na PSN logo depois. Mas dos 1250 jogos disponíveis, poucos se salvam, sendo que apenas dois ou três representavam efetivamente novidades. Daí pra frente foi ladeira a baixo: investidores chineses entraram no negócio, não conseguiram comercializar o aparelho em seu próprio território e logo a empresa estava a um passo da falência, salva no último segundo pela poderosa fabricante de periféricos Razer, em 2015.

Desde então nada de novo se ouviu sobre o OUYA. Quais foram os problemas, afinal? Porque uma ideia tão promissora e aprovada desde o começo pela comunidade gamer ruiu tão rapidamente?

Primeiro, por causa da ideia original: usar hardware similar a smartphones (e sistema Android) era um tiro no pé anunciado, os aparelhos tem evoluído assustadoramente rápido e quase ninguém se lembra de que até pouco tempo atrás, a grande novidade era Angry Birds. Depois, temos que considerar que o OUYA não buscou seu nicho, isto é, parecia insistir em brigar com Nintendo, Sony e Microsoft em vez de simplesmente tentar se firmar no cenário retrogamer ou, ainda, como o console indie para indies.

O resultado de toda essa epopeia, do pequeno que brigou por seu espaço ao lado dos gigantes, foi a popularização das atualmente conhecidas “TV Box”, um aparelho que faz o Android funcionar na TV e permite o uso de emuladores, streaming e até mesmo pirataria. Muito distante daquele sonho de um console novo, “open source” e cheio de possibilidades.

O progresso exponencial da tecnologia do hardware móvel engoliu o OUYA por completo, logo o que era uma grande sacada, passou a ter centenas de aparelhos concorrentes (diretos e indiretos) e por mais desejado que tenha sido, tornou-se completamente obsoleto e desinteressante. Uma pena...

MATÉRIA

Por **Zemo**

FAMILY COMPUTER DISK SYSTEM stick

Uma alternativa ao Flashcart

Quem gosta de colecionar e jogar títulos do Nintendinho, mais cedo ou mais tarde fica fascinado com o Famicom Disk System (FDS), add-on que permitiu a publicação de jogos em disquetes (Floppy Disks) para o console no Japão.

Durante o lançamento, em 1986, a promessa era de que os jogos custariam menos. O que aconteceu, já que os primeiros lançamentos para o sistema foram conversões de títulos pré-existentes – como Tennis, Golf e Super Mario Bros, que passaram a ser comercializados pela metade do preço da versão para cartucho.

Além disso, o cartucho de RAM que acoplava o drive no slot do console acrescentava um canal extra de som, que foi usado por 75 dos, quase, 200 jogos lançados oficialmente em disquete (além de alguns não oficiais). Vale citar que The Legend of Zelda foi um dos títulos de lançamento que, além de usar o canal extra de som, inaugurou a possibilidade de salvar o jogo no disco, algo ainda inédito em consoles caseiros.

Atualmente, é difícil encontrar um FDS em bom estado, principalmente pela correia de borracha interna do aparelho – que resseca e estraga facilmente, tornando-se uma verdadeira dor de cabeça. Os modelos "Twin Famicom", que já possuíam o drive de disquete integrado, são ainda mais incomuns e propensos a defeitos.

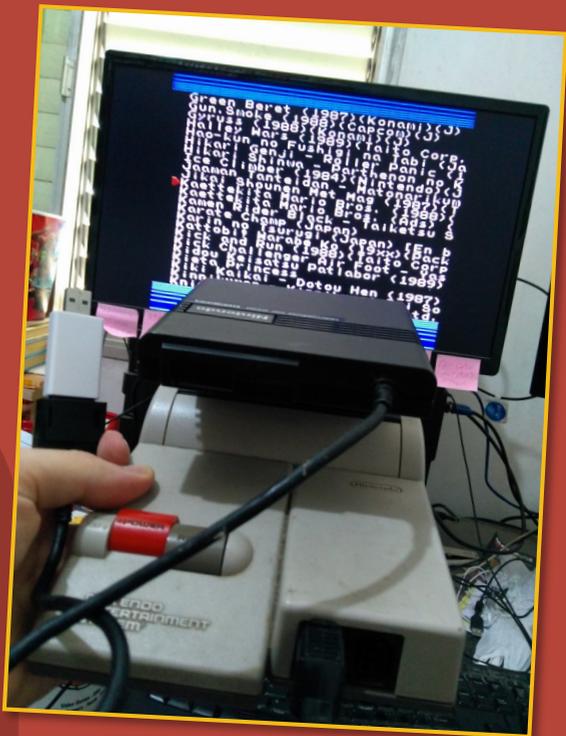
Importar um aparelho com estas 'qualidades', deixa o comprador com um pé atrás, mas, para piorar, os disquetes são magnéticos, ou seja, muito sensíveis ao ambiente e de baixa durabilidade – além de serem raros e caros. Bom, não seria melhor simplesmente copiá-los ou gravá-los usando o drive de disquete de qualquer PC antigo? Não. A Nintendo, como sempre, preferiu usar um formato fora do padrão para evitar cópias e pirataria. E agora? Para quem não curte emulação, e é fissurado em jogar nos consoles originais, como desfrutará destes jogos?

Uma solução intermediária são os flashcarts. Com eles, é possível jogar os títulos do sistema por meio de ROMs ".fds" em seu cartão SD ou Compact Flash, mas, não é tão simples, pois não custam menos de 100 dólares – sem contar frete e taxas de importação... fora isso, ao adaptar o Famicom para o ocidente, alguém teve a infeliz ideia de desligar o pino que conecta os canais extras de áudio dos jogos de Famicom (e do FDS) ao slot do NES, o que torna necessário um pequeno mod para habilitá-lo.

Outra complicação é a mecânica de saves, que obriga a segurar o botão reset no console para assegurar o salvamento. Para alguns, essas questões não impedem a jogatina, mas não há como negar que pode encarecer e trazer dores de cabeça.

Para se obter o mínimo de cefaleia, existe uma terceira opção, que dispensa a parte mais frágil do FDS e não é um acessório caro, para o brasileiro médio, como o “Everdrive N8” e o “Powerpak”. Com uma breve busca na internet, é possível encontrar pequeninos acessórios com aparência semelhante a pendrives que se conectam ao RAM Adapter do Disk System!

Com funcionamento similar aos flashcarts, há pelo menos três opções com diferenças mínimas de funcionamento entre elas: “FDS Emulator Magic Wild Card”, “FDSemu” e “FDSStick”. Nem mesmo vale a pena esmiuçar tais diferenças, pois o essencial para o jogador todos eles entregam que é a possibilidade de jogar toda a biblioteca do FDS eliminando a necessidade de usar o problemático drive de disquete.

Um detalhe curioso entre os dois é a presença de um botão para simular a troca de lado do floppy – assim como a função eject, tarefas necessariamente manuais no FDS. O mais barato deles – FDSStick – custa apenas 17 dólares e é possível encontrar um RAM Adapter por menos de 30. Os testes que pude fazer estão no box e só posso dizer que fiquei bastante satisfeito com o FDS Stick. Recomendo-o pelo custo/benefício, mesmo sem ter conseguido usá-lo com meus clones da Dynacom.

BOX DE TESTES

FAMICOM AV = PERFEITO

NES + ADAPTADOR DYNACOM
RAM ADAPTER NÃO CABE

NES TOP LOADER + ADAPTADOR DYNACOM
QUASE PERFEITO (SÓ FALTOU O CANAL EXTRA DE ÁUDIO)

DYNAVISION RADICAL (60 PINOS)
RAM ADAPTER NÃO CABE

DYNAVISION 3 (SLOT DE 60 PINOS)
RAM ADAPTER NÃO CABE

DYNAVISION 3 (SLOT DE 72 PINOS)
ADAPTADOR DYNACOM NÃO ENCAIXA

LOJA ESPECIALIZADA
EM RETROGAMES,
JOGOS E ACESSÓRIOS
/flashpointstore
/flashpointstore
11-974402821
FLASH
POINT
Reviva a era de ouro dos jogos
www.flashpointstore.com.br

ENTREVISTA

Por **Johnny Vila**

"As origens do Futebol da Liga de Mutantes estão perdidas nas brumas do tempo, na loucura da destruição termonuclear, na convulsão social mundial provocada pela invasão alienígena, nos sinistros e inquietos cadáveres transbordando nos túmulos e num arquivo desorganizado, criado por um funcionário relapso. Os poucos registros ainda existentes foram adulterados por escriturários descuidados e propagandistas inescrupulosos". Manual de instruções da versão nacional do game. Mutant League Football (Mega Drive - 1993 e PSP - 2006)

É com essa premissa de um mundo pós-apocalíptico repleto de criaturas (aliens, esqueletos, trolls e robôs) que somos apresentados a esta inusitada recriação do Football (conhecido aqui no Brasil como Futebol Americano).

Desenvolvido com a mesma engine do Madden '93 (também da Eletronic Arts), Mutant League Football foi uma grata surpresa para os proprietários do Mega Drive na época, pois, além da tradicional estratégia inerente ao esporte, os jogadores

literalmente aniquilam uns aos outros durante as partidas – no caso de uma das equipes ter um número elevado de mortes, ela perderá o jogo antes que ele termine.

As armadilhas espalhadas ao longo do cenário (minas terrestres, fossos de fogo e laminas afiadas) e os ataques especiais (bolas explosivas e choques elétricos) tornam tudo mais insano e divertido. Até mesmo subornar o juiz é possível, ainda que o jogador tenha de arcar com as consequências caso a equipe rival descubra.

Em 2006 a Eletronic Arts lançou, para PSP, o game "EA Replay", coletânea de games clássicos da empresa, incluindo Mutant League Football.

Mutant League Hockey

1994 (Mega Drive)

Com o sucesso do primeiro game, a EA resolveu expandir o universo de Mutant League explorando o conceito em novos esportes. Foi assim que surgiu a versão de Hockey para a série.

Lançado em 1994, e desenvolvido com a engine do game NHL '94, Mutant League Hockey apresentava a mesma premissa do primeiro jogo da série, em outras palavras, além dos elementos básicos inerentes ao esporte, foi acrescida toda a insanidade provocada pela anarquia com a qual as equipes podem disputar uma partida.

Após a versão de Hockey, uma continuação com Basquete estava planejada também, mas nunca acabou acontecendo.

Liga de Mutantes (Série Animada)

1994 ~ 1996

Com o sucesso dos games, uma série animada foi produzia e transmitida nos EUA entre julho de 1994 e fevereiro de 1996, durando duas temporadas em um total de 40 episódios. No Brasil, a série foi exibida na TV aberta pelo SBT.

O enredo: durante uma partida de Football, um enorme terremoto expõe todos os presentes a mutações provocadas por resíduos radioativos enterrados sob o campo onde a partida era disputada. Dentre eles estava a estrela do esporte "Bones Justice" (inspirado no personagem "Bones Jackson", dos games). Após um tempo, foi criada a federação de esportes para estes "super-seres" e Bones passou a jogar pela equipe "Midway Monsters". Ainda fazem parte da premissa, a busca de Bones pela ordem e justiça nos esportes mutantes, constantemente ameaçados pelo líder corrupto da liga, o vilão "Zalgor Prigg". Além de Bones, outros personagens presentes nos games, como "Razor Kidd", "Mo" e "Coach McWimple", também marcam presença.

Armadilhas, violência e até as mutilações que tornaram os games famosos também estão na série, contanto, inclusive, com as máquinas para restauração de membros.

Mutant Football League

2017 (PC), 2018 (PS4/XBOX ONE)

Há quase 25 anos após o lançamento do original, o criador da série, Michael Mendheim, finalmente conseguiu lançar o sucessor espiritual da série.

Em 2013 ele tentou viabilizar a produção do jogo através de financiamento coletivo, mas não teve sucesso (confira detalhes na entrevista a seguir). Mas o insucesso não foi motivo suficiente para que Mendheim desistisse do projeto, ele continuou desenvolvendo o jogo juntamente com seu estúdio, "Digital Dreams Entertainment", e promovendo-o gradativamente em eventos até lançar, em 2017, uma nova campanha para arrecadar os fundos necessários para a conclusão do projeto. Com o sucesso obtido pela nova incursão, MFL foi finalmente lançado em novembro de 2017 para PC's e consoles nos primeiros meses de 2018.

Não é apenas no nome que o jogo é praticamente idêntico, tudo em MFL representa um verdadeiro tributo ao original. Apesar de ser a visão do designer sobre a evolução da série para os tempos atuais (utilizando-se de recursos tecnológicos recentes), todo o espirito do original está lá.

A jogabilidade é rápida e frenética e, apesar de contar com todas as complexas regras e táticas inerentes ao esporte, com um pouco de prática tudo se torna muito intuitivo e divertido (leia-se "insano"). O jogo apresenta modo para um jogador, multiplayer local e online. Os modos disponíveis incluem desde o "Play Now" (jogar uma partida rápida) ao Season Mode (durante 15 semanas de jogos sua equipe tentará ganhar o Mayhem Bowl).

Com gráficos na medica certa, áudio fenomenal (com destaque para as hilárias narrações e comentários), MFL realmente cumpre o que promete entregando um verdadeiro sucessor para o clássico de 1993.

Michael Mendheim

Em meio aos trabalhos finais para o lançamento de seu novo projeto, "Mutant Football League", sucessor espiritual do game de 1993, Michael Mendheim gentilmente concedeu um pouco do seu tempo para conversar com a WarpZone. Confira:

Mutant League Football foi uma surpresa, "reinventando" o football de uma forma inusitada e extremamente divertida, como surgiu a ideia para o projeto e como foi a aceitação em relação à violência (algo não muito comum em jogos da época)?

[MM] O game original foi a união de duas coisas que sempre tive paixão: Football e monstros. Pegamos estes dois elementos e juntamos a algumas ideias para fazer um jogo extremo de football. Uma vez que os jogadores eram mutantes e monstros, achamos que seria divertido fazer todo o tipo de coisas horríveis durante a partida. Tentamos colocar um estilo e humor em nossa arte para equilibrar a violência.

A sequência Mutant League Hockey foi igualmente criativa e divertida. Havia planos para um terceiro game (Basquete), correto? Porque não se concretizou?

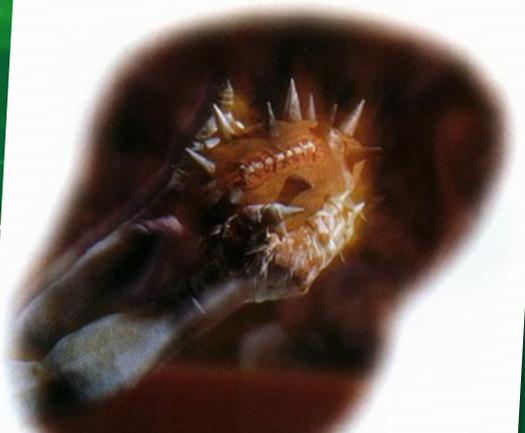
[MM] Quando a EA matou a marca, tínhamos três outros tipos de jogos esportivos em desenvolvimento, além dos dois lançados. Um realmente seria o de basquete, já os outros dois permanecerão em segredo.

Uma série animada foi produzida e lançada, qual foi seu envolvimento com o projeto?

[MM] Somente criativo. Nós estabelecemos a ideia e os personagens do universo... tivemos pouca contribuição. Nós recebemos os scripts e amostras de direção de arte e tínhamos liberdade de intervir em tudo, mas a equipe responsável pelo desenho demonstrou criatividade para o projeto.

Conte-nos um pouco como surgiu a ideia de criar um sucessor espiritual para MLF.

[MM] Os fãs do original mantiveram a ideia viva através de blogs, reviews, artigos e pesquisas on-line. Quando vi que era o 20° Aniversário do lançamento do primeiro game (em 2013), senti que era o momento.

Propaganda veiculada nas revistas de games da época do lançamento do jogo

Imagens conceituais utilizadas durante a primeira campanha no Kickstarter.

VHS lançado em 1996, com uma compilação de episódios.

Optamos por lançar uma campanha no Kickstarter para arrecadar fundos. A campanha original falhou, mas nós nãos desistimos.

Em 2013, você tentou realizar a primeira campanha de arrecadação de fundos para o projeto. A que você atribui o fato de não ter obtido sucesso na ocasião?

[MM] Vários fatores fragilizaram nossa primeira campanha no Kickstarter. Não mostrar uma demo do jogo foi um deles. Isso prejudicou muito. Nós também fomos focados demais na versão mobile, um erro do qual nunca nos recuperamos. A campanha original foi uma experiência muito humilhante para mim e para todos os envolvidos. Mas com ela, eu pude conversar com pessoas que estavam chateadas com a nossa abordagem. Eu os escutei e repensei todo o projeto desde o início.

Apesar de não obter sucesso na primeira tentativa, você continuou com o desenvolvimento do projeto e, em 2017, obteve sucesso na segunda campanha de arrecadação de fundos, contribuindo para a reta final do desenvolvimento. Como foi a sensação de obter apoio da comunidade gamer e dos fãs?

[MM] Nos sentimos aliviados e agradecidos. A comunidade queria um tipo especifico de jogo para jogar nos consoles e no PC, e foi o que entregamos.

Conte-nos o que os fãs podem esperar deste novo game.

Action Figures baseados no desenho animado.

Modelos dos personagens na série animada.

[MM] Este jogo é muito mais rápido que o original. Ele funciona mais como NFL Blitz do que o primeiro game, só que mais violento. Nós reformulamos tudo: ângulos de câmera, personagens, equipes, além do trabalho de locução. “Tim Kitzrow”, da NBA Jam, juntou-se à equipe e adicionou comentários hilários. Enfim, este é um novo jogo com uma nova visão, mas onde mantivemos o espirito do original intacto.

Com o sucesso do game, uma história em quadrinhos foi publicada na revista inglesa, “Sonic The Comic” em 1994.

Depois do sucesso comercial do game, podemos esperar por um sucessor espiritual para Mutant League Hockey?

[MM] O jogo tem recebido críticas positivas e as pessoas que o compraram estão gostando. Se as pessoas querem ver um sucessor para “MLH”, ou qualquer outro novo jogo de esporte da linha Mutants, precisamos que apoiem o projeto, comprando-o. É simples assim. Se Mutant Football League for bem-sucedido, significará que continuaremos fazendo este tipo de jogo. Caso falhe, significaria que puxaríamos o plug da tomada para a série – pelo menos por parte do cara que a criou. Assim, todos que gostam do conceito devem comprar o game! Custa apenas $ 19,99 (R$ 37,99 na STEAM) e também está disponível para PS4 e Xbox One. Confira detalhes do game nos endereços:

Website
www.mutantfootballleague.com

Facebook
www.fb.com/MutantFootballLeague

Twitter @MutantFootball

Instagram
instagram.com/mutantfootball

Por **Fabio Reis**

Com o mesmo jeitão de antigamente

Nos últimos anos, têm aparecido muitos jogos com estilo retrô. Títulos antigos refeitos com gráficos atuais, como Ducktales e Castle Of Illusion, coletâneas de roms, como Megaman Legacy Collection, ou títulos novos de franquias antigas com estilo antigo (Sonic Mania). Mas Wild Guns Reloaded veio com uma proposta diferente.

Apesar do que muitos podem pensar, esse jogo não é uma emulação, nem usa exatamente os mesmos gráficos da versão para SNES. Ele foi refeito do zero, mas sem perder o jeitão 16-bits além de acrescentar novos elementos em cenários maiores, com escala 16:9 (Os chefes gigantes e ricos em detalhes que vão deixar os fãs de boca aberta).

Além de conter tudo que havia na versão anterior, existem algumas novidades, como personagens e cenários novos, além de modo multiplayer off-line para até quatro jogadores. A Natsume, empresa que criou o jogo, era muito requisitada para criar títulos para outras softhouses e Wild Guns para SNES foi um destes projetos.

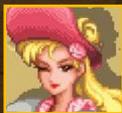
Apesar de ter sido desenvolvido por apenas cinco pessoas durante cinco meses, o resultado ficou excelente, chegando a ser comparado com clássicos dos Arcades como Blood Brothers e NAM 1975. Inclusive, a jogabilidade de Wild Guns é inspirada em Blood Brothers, pois você controla seu personagem e a mira ao mesmo tempo em dois planos distintos. Os inimigos fazem disparos que são avisados por um balão escrito "look out". Apesar da impressão de profundidade, o jogo não é 3D e sem o 'aviso', seria impossível desviar das balas em razão do grande número de elementos na tela.

Se antes os dois personagens tinham jogabilidade semelhante, agora temos dois novos protagonistas adicionais e bem distintos, o que incentiva você a jogar várias vezes para poder terminar a partida com cada um deles.

Os novos estágios também são bem criativos e, mesmo trazendo uma experiência nova, são totalmente adaptados aos clássicos. A fase "Underground", por exemplo, tem a tela escura e você só consegue iluminar os locais em que atira, forçando-o a ser mais rápido já que os inimigos podem estar em qualquer ponto da tela.

Por falar em estágios novos, os dois bônus da versão do SNES ficaram de fora no Reloaded, qual seria o motivo? Talvez o maior defeito desse jogo seja ele não ter um modo online. Claro que é muito divertido jogar com quatro players localmente, mas hoje em dia uma jogatina online é sempre bem-vinda.

A trilha sonora é exatamente a mesma do SNES, com músicas adicionais nos estágios novos, mas sem nenhum tipo de remasterização. Aliás, todos os sons desse jogo são marcas registradas da Natsume nos anos 90, você vai se pegar assoviando as músicas enquanto joga.

OS PERSONAGENS

Clint & Annie: Veteranos da versão SNES, basicamente não apresentam diferenças na jogabilidade. São ágeis, mas os tiros comuns cobrem uma área menor, o que os tornam a melhor escolha para os jogadores iniciantes.

Bullet: Um cachorrinho que pode se mover livremente. Seus tiros são disparados por um drone, o que limita o alcance, mas ajuda a desviar das balas dos inimigos. Segurando o botão de pulo, o drone o carrega por um tempo. É o típico personagem que requer treino e habilidade.

Doris: Eleita pela redação a melhor personagem. Ela dispara bombas em vez de balas, não tem a função turbo, portanto, você tem que pegar o tempo de disparo. Se for rápido demais, para de atirar para fazer o laço. Depois de pegar o jeito, ela se mostra muito eficaz, principalmente contra os chefes.

Ao segurar o botão de tiro, ela acumula bombas, cobrindo uma área maior da tela mas demora um pouco para carregar. Também é a mais pesada e o pulo não ajuda muito, mas, contra inimigos que se aproximam, o 'super golpe elétrico' (que é acionado durante o pulo) ajuda bastante (principalmente no último chefe).

Sem comparar ao original, vai parecer que o game sempre foi assim, já que as duas versões foram produzidas pelas mesmas pessoas. Wild Guns Reloaded, disponível pra PS4, Switch e Steam, nos faz lembrar que os jogos em pixels têm seu lugar na indústria ainda hoje e merecem a atenção dos gamers (de todas as épocas).

CLÁSSICO DO FUTURO

DARK SOULS

Por **Thiago Carvalho Gonçalves**

Encare a sua própria maldição

Lançado em 2011 pelo estúdio From Software, Dark Souls é um RPG de ação medieval com foco em exploração e combate. O jogo apropria-se de algumas características comuns aos RPGs de ação e as subverte para criar uma experiência única e tão influenciadora que se discute hoje se um novo gênero foi criado.

À primeira vista, o combate no game se parece com qualquer outro jogo de ação, mas lutar em Dark Souls da mesma maneira que você lutaria em outros jogos é um grande erro. Os inimigos são muito fortes, alguns podem te matar com um simples golpe. Apertar o botão de ataque descontroladamente é uma estupidez, será necessário observar como os inimigos atacam e para poder se aproximar.

O escudo será seu melhor amigo e a variedade de armas e magias irá ajudá-lo a encontrar sua própria maneira de vencer. Esse é um dos motivos dos combates de Dark Souls serem tão recompensadores: a flexibilidade de estilos e a necessidade de prestar atenção aos movimentos e situações tornam cada resultado positivo em uma vitória pessoal.

Os mapas do game são coesos, semelhantes aos de Metroidvanias, com suas áreas conectadas e atalhos a serem descobertos ou destrancados. Inicialmente, os cenários passam uma sensação de opressão e falta de direção ao jogador, mas, conforme for explorando, esse sentimento se transforma em uma sensação de liberdade.

Não demorará muito para o jogador decidir, por escolha própria, visitar um ferreiro em uma área distante para melhorar o seu equipamento. Quando você libera a habilidade de se teletransportar para os checkpoints, o sentimento se transforma novamente e andar pelos mapas conhecidos é semelhante a andar em bairros conhecidos em sua cidade.

A rica história do mundo de Dark Souls é apresentada de uma maneira nada convencional: através das descrições dos itens, das diferentes arquiteturas e de diálogos enigmáticos. A escolha por contar a história desta maneira gera dois resultados: primeiro, os jogadores que não estão interessados na história e querem apenas seguir em frente podem fazer isto sem se sentirem atrasados por cutscenes. O segundo, se o jogador estiver interessado, Dark Souls torna-se um meta-jogo de "Simulação de Historiador ". A exploração de cada centímetro dos mapas é recompensada e o ajudará a deduzir o que diabos aconteceu naquele mundo.

O jogo implementa uma função online muito curiosa: os jogadores podem escrever mensagens no chão que poderão ser lidas por qualquer pessoa que estiver jogando naquele momento. Essas mensagens (quando não forem escritas por um engraçadinho) são uma mão na roda na hora de encontrar passagens secretas.

Outra função online são as manchas de sangue. Se for até elas, poderá ver como outro jogador morreu, alertando-o para os perigos que virão. Por último, se estiver com muita dificuldade, pode invocar outros jogadores para lutar ao seu lado mas, fazer isso também abre a porta para invasores de outros jogos tentarem te pegar. Essas funções online são sempre uma faca de dois gumes.

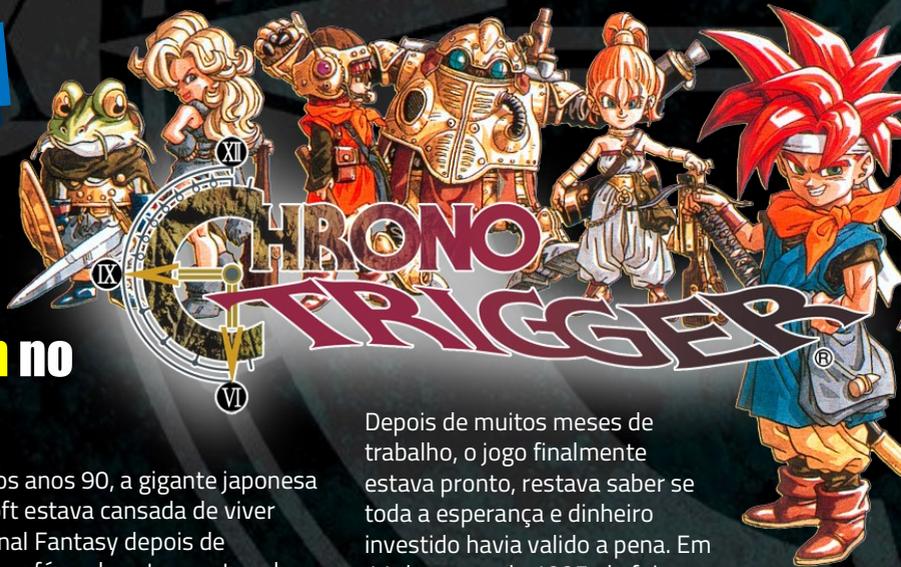
Dark Souls é um clássico porque segue uma filosofia diferente de outros jogos. Em vez de dizer "vá em frente e divirta-se!", ele pede aquilo que é necessário toda vez que se atravessa uma rua: "pare, olhe e escute". Pare, seja paciente e entenderá o que deve ser feito em qualquer situação. Olhe, fique atento ao mundo à sua volta e apenas assim terá vantagens e entenderá onde está. Por fim, escute as dicas de outros jogadores, afinal, Dark Souls tem o costume de atropelar quem está no meio da rua.

MATÉRIA

Por **Alexandre Woloski**

Uma viagem no tempo

No início dos anos 90, a gigante japonesa Squaresoft estava cansada de viver somente de Final Fantasy depois de perceber que sua fórmula estava saturada. Era necessário algo novo e que pudesse ser aproveitado nos próximos jogos da série.

Queriam algo que atraísse diversos públicos, um jogo que apresentasse uma boa história e jogabilidade alternativa, diferente de tudo que havia sido criado até então. Então, para esta 'árdua' tarefa foi montado um super time, o famoso "Dream Team" constituído por Hironobu Sakaguchi (pai de toda a série Final Fantasy), Yuji Horii (diretor da série Dragon Quest), Akira Toriyama (criador de Dragon Ball), o produtor Kazuhiko Aoki e, por último, mas não menos importante, o músico Nobuo Uematsu (músicas de Final Fantasy).

Depois de muitos meses de trabalho, o jogo finalmente estava pronto, restava saber se toda a esperança e dinheiro investido havia valido a pena. Em 11 de março de 1995 ele foi oficialmente lançado no Japão para o Super Nintendo, sendo distribuído cinco meses mais tarde, no dia 22 de agosto, para todo o resto do mundo.

Chrono Trigger ajudou a redefinir o gênero RPG no mundo todo. Até hoje algumas empresas ainda utilizam diversas fórmulas que deram certo.

História complexa para um público exigente

"Em um passado há muito esquecido, Lavos veio à Terra. Faminto, trouxe a destruição global separando os continentes, absorveu toda a vida existente e, depois de saciar sua fome pelo caos, descansou enterrando-se no mais profundo dos abismos. Agora, Lavos está acordando de seu sono milenar, fortalecendo-se, alimentando-se das entranhas da Terra. Em um futuro próximo, ele sairá dos subterrâneos e a vida no planeta desaparecerá novamente. Alguém conheceu esse futuro, e conheceu também o passado, e só ele poderá reescrever o trágico final da história da humanidade" (Chrono Trigger).

A jornada se inicia no ano de 1.000 AD, onde assumimos o papel de um garoto chamado Crono. Ele vive em um calmo vilarejo com sua mãe no Reino de Guardia. Após ser acordado, Crono é lembrado por sua mãe que o mesmo possui um compromisso com sua amiga cientista, que irá demonstrar seu novo experimento. Partindo rumo à feira milenar, onde sua amiga cientista Lucca vai se apresentar, ele acaba se deparando com Marle, uma misteriosa e bonita garota e ambos saem à procura de Lucca.

Chegando ao lugar onde está ocorrendo a apresentação, Lucca convida um 'corajoso' voluntário para testar seu teletransportador. Crono se candidata e vai testar a máquina. Como Lucca imaginava, ocorreu tudo certo e a máquina funcionava perfeitamente. Intrigada com o que viu, Marle também decide experimentar-la.

Ela se dirige para o teletransportador, mas algo estranho acontece. Em vez de se transportar para o outro lado da máquina, a invenção de Lucca reage ao pingente que Marle estava usando (no pescoço) e acaba criando um misterioso portal que acaba sugando-a para dentro dele. Não há rastros da garota, exceto pelo seu pingente que ficou para trás. Ao analisá-lo, Lucca chega à conclusão de que ele é um artefato mágico que reagiu com a máquina e criou um portal do tempo.

Crono e Lucca decidem não ficar parados ali e vão atrás de Marle pelo portal, que os leva para o ano de 600 A.D. Depois de muita confusão, Marle finalmente é salva e o grupo volta para o seu tempo. O que eles não contavam é que o chanceler de Guardia estava à espera para capturar Crono e o condenar à morte. Segundo ele, nosso herói é culpado de sequestrar a princesa que, para a surpresa de todos, é a garota Marle.

Lucca e Marle vão ao resgate de Crono e conseguem libertá-lo. Na fuga, o grupo entra em outro portal do tempo para se safar dos guardas, levando-os agora para o ano de 2300 A.D. Ao chegar neste novo local, o grupo descobre que estão em meio a uma avançada civilização, mas que, curiosamente, havia sido totalmente devastada. Após investigar, eles descobrem que tudo isso foi obra de Lavos, uma criatura maligna que surgiu no ano de 1999 e trouxe caos e destruição.

Decididos a unirem suas forças para impedir que o monstro destrua o mundo todo, Crono, Lucca e Marle saem pelo mundo a fora viajando no tempo, encontrando inimigos e fazendo novas amizades para ajudá-los na missão. Resta agora saber se eles conseguirão. O jogo conta com 13 finais diferentes e cabe a você decidir o destino de Crono e seus amigos.

A jogabilidade faz a diferença

A história épica, rica em aventuras, drama e ficção científica não é o único atrativo do game, a jogabilidade também acaba sendo um grande diferencial. Aqui você controla o personagem principal livremente pelo cenário procurando itens, casas, personagens, tesouros. Vai ao mercado para comprar itens, entre outras coisas. Mas o grande diferencial mesmo é o sistema de batalha.

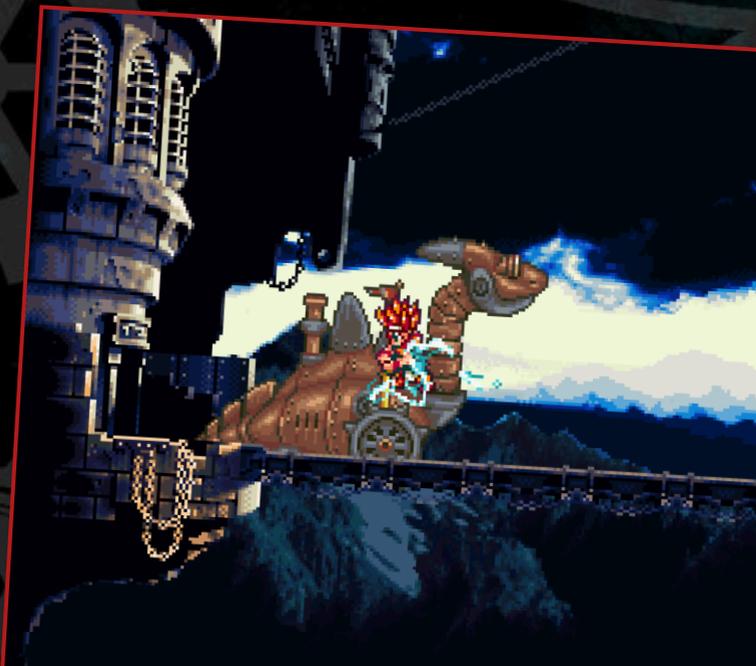
Diferente de outros RPG's da época, Chrono Trigger utiliza o sistema ABS (Active Battle System), estilo de batalha em que os inimigos aparecem ao ar livre e você pode escolher se quer batalhar ou não. Sempre é bom batalhar para adquirir mais experiência, dinheiro e novos itens, mas, em alguns casos, também é bom dar uma escapada para não trancar o caminho.

Na batalha propriamente dita, o sistema é marcado por turnos em que cada golpe disferido contra o inimigo carrega uma barra (lentamente) até que outra ação seja realizada. Essa barra enche mais rápido para alguns personagens, sendo possível ter mais ações em um curto espaço de tempo.

Quando a barra estiver totalmente carregada, irá aparecer um pequeno menu e você poderá escolher a ação que melhor cabe no momento. Se mais de um personagem estiver com a barra cheia, em algumas situações poderá ser usado um ataque em conjunto que aumenta consideravelmente a potência do golpe.

Embora o grupo tenha seis personagens no total, é permitido lutar com apenas três ao mesmo tempo. Os escolhidos devem ser selecionados cuidadosamente, levando em consideração a habilidade especial de cada um. Você pode trocar de personagem a qualquer momento do jogo, menos dentro de uma batalha uma vez nela, você só poderá sair de 3 maneiras: matando o inimigo, sendo morto ou fugindo. Seguindo a velha fórmula de outros jogos, caso algum personagem morra, ele pode ser ressuscitado por itens ou magias específicas caso todos morram, é Game Over.

Cenários ricos em detalhes

Além da história e jogabilidade Chrono Trigger também não deixa a desejar no quesito gráfico. Ele faz uma mescla entre passado e futuro, com cenários fascinantes e bem detalhados. Para cada sala, campo, casa (ou qualquer outro lugar) foi elaborado um ambiente totalmente à parte.

Para a época, o nível de detalhamento é astronômico e a mistura conceitual entre arte medieval e tecnologia deu um ar de modernidade. Para cada lugar e tempo visitado pelos heróis, existe um equivalente no passado. Os cenários foram reconstruídos do zero, sem aquele lance de reaproveitar tudo. Desde florestas e masmorras, até os mais belos castelos, pode-se observar o cuidado com as animações e a grande quantidade de sprites usados nos cenários.

Como sabemos, Akira Toriyama era um dos integrantes do time, e ele não poderia deixar de aplicar seu estilo nos personagens e fazer algo parecido com que fez em Dragon Ball. Além disso, cada personagem foi desenhado especialmente para o tempo em que ele pertence assim como a personalidade de cada um. A estratégia usada para explorar o passado deles, e suas respectivas motivações, foi genial. Ela deu ao jogador uma emoção a mais para resolver tudo aquilo, querendo chegar até o final para ver o que acontece com cada um deles.

No embalo de Uematsu

Chrono Trigger foi um jogo único, isso todos sabemos, mas o que muitos não sabem é que a trilha sonora do jogo foi lançada em 3 CD's no Japão, tamanha era a quantidade de faixas que continham nele. Para aqueles lados é corriqueiro lançar CD de trilhas sonoras dos jogos. É claro que Chrono Trigger não ficaria de fora e até hoje ele foi o único que conseguiu a façanha de ter um CD Triplo lançado.

As músicas contidas no jogo foram muito bem recebidas pelo público em geral (na época) e a crítica aclamou o trabalho de Uematsu. Para cada situação havia uma música específica e que, unida aos gráficos e jogabilidade, acabava proporcionando um momento único de satisfação e empolgação ao jogador. É considerado, até hoje, um dos melhores trabalhos de Uematsu e sua equipe, que era composta por outros talentosos membros, entre eles o compositor Yasunori Mitsuda.

O marco de Chrono Trigger

A geração 16 Bit com certeza possui inúmeros títulos de tirar o chapéu e que serão lembrados por muito tempo, mas Chrono Trigger é diferente, ele será conhecido e citado até o fim dos tempos. Com seu jeito único, ele revolucionou totalmente a indústria de RPG's, foi e ainda é a inspiração para muitos jogos e seu legado continua vivo entre nós.

Chrono Trigger deixou uma legião de fãs pelo mundo que ainda pedem um remake em 3D ou até algum tipo de continuação direta, com Crono e cia. No ano de 1999 foi lançado o jogo Chrono Cross que, embora tenha sido um ótimo jogo, possuía algumas semelhanças e vários easter eggs, mas não é considerado uma continuação direta. Mas, para delírio dos saudosistas, recentemente o jogo entrou no catálogo da Steam com algumas adições bem legais (as duas dungeons extras que já constavam na versão de DS, save automático e músicas remasterizadas).

O que fica de tudo isto é a marca que este jogo deixa na história dos videogames. Uma história complexa e envolvente ao mesmo tempo, com gráficos à frente do seu tempo, trilha sonora de arrepiar e jogabilidade totalmente inovadora. Chrono Trigger é um dos melhores jogos de todos os tempos. Há quem discorde, ou não goste, mas, afinal, gosto é gosto!

OS MAKERS MESTRES EM DIY UTILIZAM MATERIAIS REDELEASE

ARTISTAS REDELEASE

KAKA CRAFT

HENRIQUE CORBEIRA

BEDU E ETTO CANAL POTARA

ACESSE NOSSO CANAL

YouTube.com/Redelease

MATÉRIA

Por **Flávio Antônio de Assis Leite**

Astérix

A INVASÃO DOS GAULESES NO MASTER SYSTEM

Asterix e Obelix são personagens originários dos quadrinhos e criados em 1959, na França, por Albert Uderzo e René Goscinny. Foram publicados pela primeira vez na revista Franco-Belga Pilote.

Todas as estórias iniciam com o seguinte texto: "Estamos no ano 50 antes de Cristo. Toda a Gália foi ocupada pelos romanos... Toda? Não! Uma aldeia povoada por irredutíveis gauleses ainda resiste ao invasor. E a vida não é nada fácil para as guarnições de legionários romanos nos campos fortificados de Babaorum, Aquarium, Laudanum e Petibonum ...".

Asterix e Obelix resistem bravamente às investidas romanas em sua aldeia graças à fórmula mágica preparada pelo druida Panoramix, que confere superforça a quem a toma. Obelix é o único que não pode tomar, porque caiu, quando bebê, dentro de um caldeirão com a fórmula. O que lhe conferiu super força de modo permanente.

A dupla não se restringiu à França e aos quadrinhos, ela se tornou mundialmente famosa com traduções para mais de 80 línguas. Além dos quadrinhos, os famosos gauleses tiveram participações em adaptações para o cinema, jogos, brinquedos e, é claro, no Master System em três versões distintas: "Asterix", "Asterix and The Secret Mission" e "Asteix and The Great Rescue".

ASTERIX

A primeira aparição ocorreu em 1991, com o jogo "Asterix". Assim como nas histórias em quadrinhos, estamos nos anos 50 a.C. e a ocupação da Gália por Roma só não é completa por causa da resistência de uma pequena Aldeia habitada, dentre outros, pelos amigos Asterix e Obelix. É possível escolher a exibição de textos em Inglês ou Francês.

César sequestrou Panoramix e, com isso, a aldeia corre o perigo de ficar sem sua

poção mágica. Na iminência de ser invadida por Roma, Abracurcix, chefe da tribo, ordena que a dupla saia em busca do druida.

O jogo é no estilo plataforma e possui jogabilidade excelente, com saltos precisos e cada um dos personagens com habilidades específicas. Asterix é mais rápido e tem pulos mais altos; enquanto Obelix é mais lento, porém forte. Os gráficos são bonitos, com personagens bem desenhados. Os sons não são uma obra prima, mas não deixam a desejar.

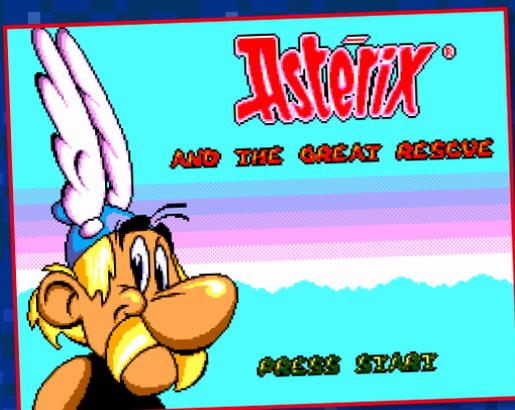
O jogo tem uma dificuldade razoável, alternando entre fases bem rápidas e fáceis com outras mais difíceis e extensas, mas nada impossível de ser realizado. Jogando com um jogador, os continues são infinitos. Você começa jogando com Asterix e, à partir da segunda fase, pode escolher Obelix e alternar entre eles ao início de um novo round.

Ao longo das fases, o jogador coleta alguns 'ossos' e, ao completar 50 deles, antes de seguir para o próximo estágio será direcionado para a fase bônus com o simpático cachorrinho Idéiafix, mascote de Obelix.

ASTERIX AND THE SECRET MISSION

Novamente, estamos no ano 50 a.C. e toda a Gália foi invadida pelos Romanos de César, com exceção da pequena vila de Asterix e Obelix. Mas a aldeia está em polvorosa: a poção mágica preparada por Panoramix está acabando. O que tornaria a conquista pelos romanos inevitável.

Dessa forma, Asterix e Obelix devem sair em busca das seis ervas medicinais que compõem a fórmula mágica, percorrendo os quatro cantos do país, enfrentando todo tipo de perigo, inclusive o terreno inóspito ocupado pelos romanos.

Esta segunda aventura para o Master System foi lançada em 1993. Está disponível em três línguas: francês, inglês e alemão e é possível jogar no modo para 1 ou 2 jogadores, alternando no mesmo controle.

Assim como no primeiro, a jogabilidade é muito boa, mas com ligeiras diferenças. Asterix continua mais ágil e com pulos mais altos. O duplo clique faz com que atinja lugares de difícil acesso, e pode atacar com 'soco pra baixo'   além de poder tomar a poção mágica e ficar mais forte. Já Obelix, é lento, mas sua força absurda faz com que ele não necessite de poção.

Os gráficos e sons continuam legais, e o fator replay também é excelente já que cada personagem segue por caminhos (fases) diferentes. Algumas delas são comuns aos dois, porém, mesmo nessas fases existem ligeiras diferenças devido às particularidades de cada um.

No Brasil, a Tectoy lançou um "hack": "As Aventuras da TV Colosso", onde o objetivo é juntar seis ervas raras para curar a doença do 'Chefinho'. Priscila e Gilmar saem nessa missão, substituindo os personagens originais.

ASTERIX AND THE GREAT RESCUE

A última aparição de Asterix no Master System aconteceu em 1994. Ainda no ano 50 a.C., e com a Gália ocupada, somente a aldeia de nossos heróis está a salvo graças à poção mágica de Panoramix. Os romanos estão sempre tentando a vitória sobre eles e, desta vez, o plano consistiu em sequestrar Panoramix, o druída, e IdéiaFix, o cãozinho de Obelix. A missão, dessa vez, é salvar os dois.

Os gráficos e sons continuam bem legais, contudo, a jogabilidade foi completamente alterada... para pior . Ainda é possível alternar entre os personagens a qualquer momento ao longo das fases e Asterix continua mais rápido e enfrenta os inimigos com socos ou armas especiais coletadas no percurso. Ele ainda pode agachar e rastejar para acessar locais inacessíveis de outra maneira. Obelix continua mais forte e lento, enfrenta os inimigos saltando sobre eles ou com seu "super soco".

Outra mudança foi a introdução do sistema de password, no qual é possível inserir um código para começar em uma fase específica. São três níveis de dificuldade e o jogo está disponível em cinco idiomas: inglês, francês, alemão, espanhol e italiano.

Não é um jogo ruim, mas não chega a ser tão bom quanto os dois primeiros.

Por MauHard

ALIEN VS. PREDATOR

NO ESPAÇO NINGUÉM VAI OUVIR VOCÊ GRITAR!

Em 1999 foi lançado, nos PC's um dos jogos que iniciou uma revolução nos títulos da franquia. Estamos falando de AVP, o primeiro FPS de respeito da série. Ele apresentava todas as qualidades necessárias para emplacar na época: graficamente bonito, ótimos efeitos sonoros e FMV's .

Você tem 3 tipos de personagens para escolher e cada um deles possui um modo história, muito bem definido, e diferenças entre si: escalar e super velocidade, no caso dos "Aliens"; tecnologia (Predador), com diferentes modos de visão e armas esmagadoras. Mas "emoção" mesmo é jogar com o "Marine". Você será caçado pelas duas raças ao mesmo tempo e o tempo todo! Use todo seu armamento pesado, metralhadoras com mira automática, lança chamas, pistolas e bombas...nada disso vai lhe deixar seguro no espaço com estas criaturas.

Um dos pontos altos de AVP é a diversão, que pode render algumas horas de carnificina se jogado no modo Death Match – mas atenção: não adianta bater de frente, têm horas que os inimigos são muitos e você terá que fugir! O som das armas e os efeitos sonoros parecem que vão explodir as caixas de som (e a cada grunhido dos Aliens você vai tremer de tão perfeito).

Se você se assusta fácil, não pode jogar este game sem um desfibrilador ao lado (principalmente se tiver os facehuggers na tela – vai por mim, o susto é grande se vacilar). O jogo apresenta ainda muitas referências aos filmes, se você é fã com certeza vai reparar. Talvez, para ambos os personagens (sem contar os aliens), o momento mais marcante é enfrentar a rainha ALIEN! (ou você achou que ela não estaria?).

AVP é um game para jogar com coragem, pois os inimigos não irão lhe dar chance!

THE INCREDIBLE MACHINE

MONTE A SUA **MÁQUINA**

Por **Thiago Carvalho Gonçalves**

Engrenagens, raios laser, bolas de boliche e babuínos são coisas que não fazem muito sentido juntas, mas com um pouco de criatividade você será capaz de usar o que quiser para criar incríveis máquinas em "The Incredible Machine"!

The Incredible Machine (TIM) é um jogo de puzzle em que você cria engenhocas, no estilo da abertura do "RÁ-TIM-BUM", para resolver os mais diversos desafios. As engenhocas funcionam com base na interação entre os objetos. Por exemplo: se uma bola cai e bate em uma gaiola com um rato, o rato começa a correr em sua rodinha. Se você colocar uma correia na rodinha do rato e ligá-la a uma esteira, ela será ativada. Se houver uma bola em cima da esteira, a bola será levada até cair (talvez em cima da mesma gaiola, para completar o ciclo).

Quanto mais familiaridade tiver com essas interações, mais malucas e complexas as suas engenhocas se tornarão. E é isso que deixa TIM tão divertido: a sensação de entender e aprender como os objetos funcionam, e usar esse conhecimento, e a criatividade, para resolver os quebra-cabeças de maneira única.

Existem três modos de jogo em TIM: o modo Play Contraptions, em que o jogo lhe dá um objetivo e um número limitado de peças para resolver o desafio; o modo Build Contraptions, no qual você tem acesso a todos os objetos do jogo e é livre para criar o que você quiser; e o surpreendente modo competitivo para dois jogadores, em que os players revezam turnos de 10 segundos para completar o mesmo desafio, vencendo quem completar em seu próprio turno.

Infelizmente, nem tudo são flores em TIM. Os primeiros 50 desafios do modo puzzle são tutoriais nos quais você apenas copia uma máquina já pronta. Seguir uma receita para criar as engenhocas é algo que vai contra o que o jogo se propõe. Outro problema são as músicas, são tão irritantes que me fazem ter vontade de criar uma engenhoca envolvendo minhas caixinhas de som e um martelo.

Apesar disso, "The Incredible Machine" é uma série de jogos rara. Rara porque poucos jogos do gênero dão ao jogador tamanha liberdade para resolver problemas sem seguir um caminho pré-determinado. Essa quebra de paradigma, e a interação entre objetos tão distintos, fazem desse um jogo marcante.

Por **Tiozão da WarpZone**

ESCOLHENDO O JOGO PELA CAPA

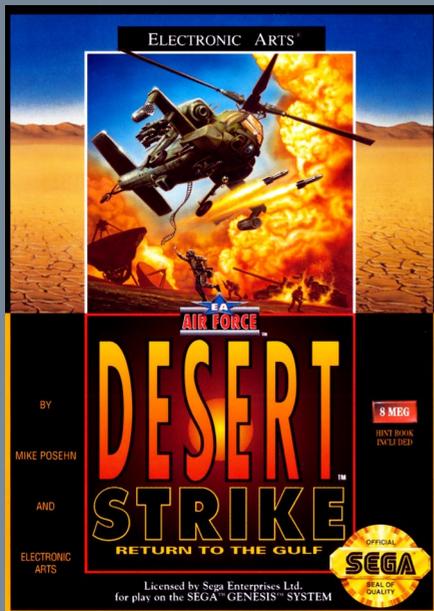
CUIDADO NA HORA DE ALUGAR FITA

Trabalhar em locadora é ver a 'evolução' em andamento, ver o novo virar retrô em questão de meses, é se apaixonar por um jogo ou filme e, meses depois, vê-lo sendo esquecido nas prateleiras.

Na locadora em que eu trabalhava, o forte eram os jogos de Super Nintendo, que saiam bem mais que o de qualquer outro console. Alguns eram inesquecíveis, não pelos jogos em si, mas por suas capas fantásticas (ou nem tanto). Como era eu que sempre limpava, acostumei a ver capas por tempo demais e, com isso, deixei até de gostar de jogos que amava e a detestar títulos que eu nem havia jogado.

A capa mais 'detonada' que tivemos foi, sem dúvida, a do “Super Mario World” ... acreditem, era um dos jogos mais locados, nem todo Snes vinha com o jogo. Fazendo um 'adendo nostálgico', as belas capas de “Final Fight”, “Donkey Kong”, “Castlevania” e “Killer Instinct”, e como esquecer a capa de “Top Gear” ou “Street Alpha 2” ou mesmo as renegadas capas de “Jungle Strike”, “Ninja Warriors”, “Nosferatu”, “Blackthorne” e “Clayfighter” (esse último peguei tanto ódio porque nunca alugavam que eu nem havia jogado, vim conhecer o jogo recentemente num encontro da WarpZone).

As capas sempre ajudaram, ou não, na escolha um título (tanto para alugar quanto para comprar) e, no Mega Drive, isso era a 'ferro e fogo'. Capas sensacionais como “Shinobi”, “Street Fighter II Champion Edition”, “Streets of Rage”, “Castle of Ilusion”, “Outrun” e “Eco the Dolphin” faziam com que essas fitas nunca ficassem nas prateleiras. Por outro lado, existiam também ótimos jogos, mas com capas horrorosas, que não chamavam tanta atenção: “Alien Storm”, “Strider”, “ToeJam”, “Shadow Dancer” e “Golden Axe”, por exemplo.

Para quem já conhecia o jogo, a capa não importava. Procurando por uma, me lembrei de uma história legal: estava procurando a capa do “Desert Strike” e me lembrei de um cliente muito querido. Ele SEMPRE alugava os mesmos jogos até zerar (e só mudava quando terminava).

Em um domingo, eu estava jogando o "Desert Strike" (sempre ficava lá por ser de helicóptero e por não ter uma capa chamativa eu adorava), esse cliente entrou e me viu jogando, parou pra assistir e ficou ali, encantado com o jogo. Foi paixão à primeira vista. Já estava segurando os jogos de sempre, mas, depois que me viu ali jogando, ficamos um bom tempo batendo papo. Passei o controle, ele jogou e adorou. Ficamos conversando sobre o jogo, enquanto ensinava-o a jogar. Ele 'deixou' um jogo de lado para levar o "Desert".

Depois que zerou, me trouxe a fita todo chateado, havia gostado tanto do jogo que o comprou. Sugeri, então, que jogasse os outros da série. Ficou alucinado quando viu o Jungle e o Urban. Levou-os na hora e, estranhamente, três dias depois, não veio devolver. Apareceu somente uma semana depois.

Perguntei se tinha tido problemas e ele havia dito que não, apenas aproveitou as folgas que tinha do trabalho e ficou jogando-os até zerar. Ele também acabou comprando os dois títulos. Sempre pedia por indicação e não escolhia nenhum pelas capas.

Em um final de semana, ele estava viajando para o litoral e levou o Snes junto. O carro foi roubado, levaram tudo, inclusive os jogos. Ele veio me contar essa história todo triste e tal, mas... no meio daquilo tudo... sua mulher o tinha presenteado com um videogame novo, só que ela não sabia da diferença entre eles e escolheu um Mega Drive. Ele ria contando a tragédia e veio sorrindo me pedir novas indicações (que não fossem jogos do Sonic).

Fui até a prateleira, peguei três jogos sem que ele visse ele sempre levava três. Nem expliquei... passei os jogos sem mostrar, coloquei-os na sacola, entreguei o papel para ele assinar e pronto! Depois que leu o nome dos jogos, ficou alucinado... abriu a sacola com um sorriso que não se continha e, lá estava a trilogia: "Desert", "Jungle" e "Urban", para o Mega. Ele pirou, saiu da locadora e só devolveu depois de finalizá-los.

As histórias nem sempre são engraçadas ou têm final feliz, mas essa eu guardo com carinho. Cansamos de não dar chance para alguns jogos devido às capas que possuem e essa série (Strike) foi muito injustiçada por elas. Valeu!!!

19, 20, 21 e 22 de Julho

MAIS DE 50MIL M² DE EVENTO
4 PALCOS, 2 ANFITEATROS
18 ESPAÇOS TEMÁTICAS
+ 70 ATRAÇÕES NACIONAIS E INTERNACIONAIS

Jiban

Jiraiya

Dragon Ball Super

Jaspion

Toriko

Crianças até 10 Anos NÃO PAGAM!

WP VERSÃO BRASILEIRA — OS CANTORES OFICIAIS DAS CLÁSSICAS ABERTURAS DOS ANIMES NO BRASIL!

Terceiro lote
até 18 de Julho
R$60,00*
*Valor referente a meia entrada
Ingressos em:
clubedoingresso

www.worldpopfestival.com.br
Mart Center - Rua Chico Pontes, 1500 - Vila Guilherme